ストリートファイターIIターボ

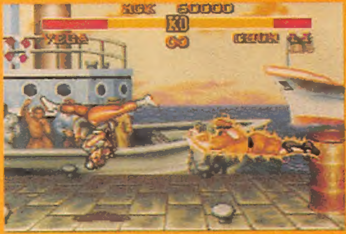
【パーフェクトガイド】

還ってきた戦士たち

STREETFIGHTER II TURBO

項目

ゲーム解説------------------------3
リュウ------------------------------8
ケン------------------------------10
E.本田------------------------------12
春麗------------------------------14
ブランカ------------------------------16
ザンギエフ------------------------------18
ガイル------------------------------20
ダルシム------------------------------22
M.バイソン------------------------------24
バルログ------------------------------26
サガット------------------------------28
ベガ------------------------------30



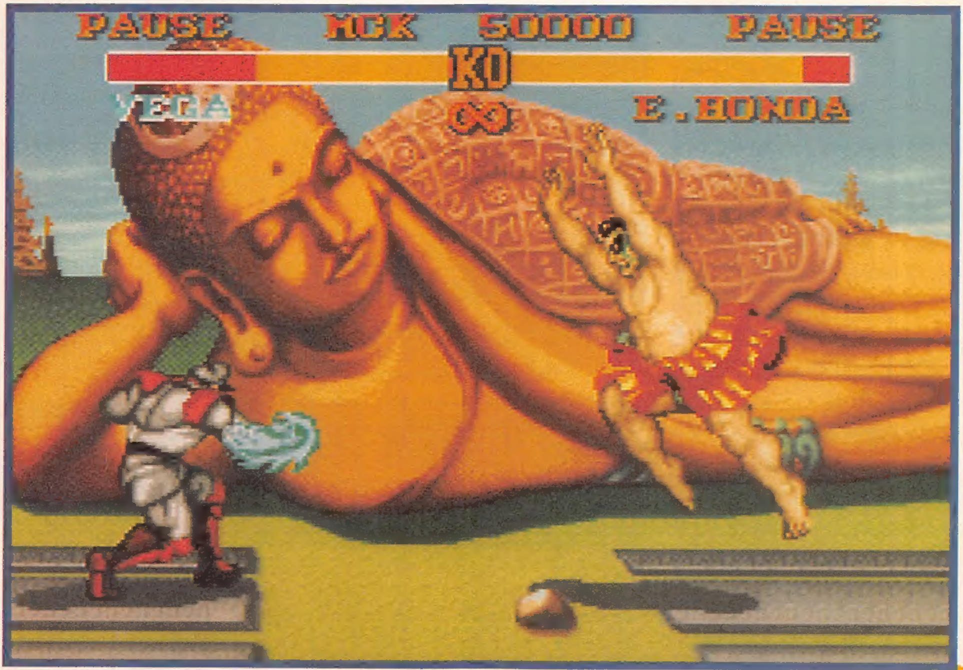
この付録を読む前に

読者が待ちに待ったゲームが、ついにやってきた。前作を遊んでいる人ならわかると思うけど、このゲームの面白さはハンパじゃない。しかもそれがパワーアップしてやってきたんだから待ちたくもなるよね。この付録(ふろく)では、そのゲーム「ストリートファイターⅡターボ」の魅力(みりょく)をあますことなく、前作とどう変わったのかというところをまず中心に紹介していくぞ。それと、このゲームを遊ぶにはカプコンの「カプコン・パワースティック・ファイター」がきっと必要になる。その理由はあとでわかるけど、いまから用意してもけっして遅くない。とにかく、いまはこの本を読んで発売されるその日までに、心がまえをしておこう。君の家で遊べる日ももうすぐなのだ！

君たちの前に現れる日も近い「ターボ」。前作とどう変わったかを徹底的に追求するぞ。

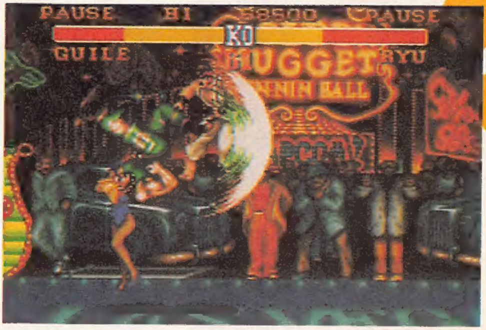
発売日までに、「パワースティックファイター」は必ずもっておこうね。

ストリートファイターⅡターボ



さらに熱い戦いへ…

業務用では、“ダッシュ”“ダッシュターボ”と進化していく「ストリートファイターⅡ」。それにしたがって、ＳＦＣの「ストリートファイターⅡ」もパワーアップしてこの夏発売されるのだ。その名も「ストリートファイターⅡターボ」。もうすでに本誌でも何回か紹介しているけど、その内容はまだ語りつくせない。そこで、この付録でゲームをあますことなく紹介していくことにした。発売前まで、これを読んでそのすべてを自分のものにしちゃおう。完全保存版にしてもいいぞ！



ストリートファイターⅡ

これがストリートファイターⅡターボだ!!

ゲームスピードが自由に選択できる。いちばん速いのはすごいぞ。

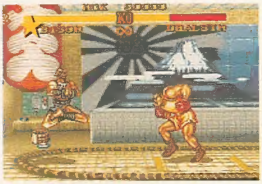
同キャラや四天王で対戦が可能だ。色だって違うんだぞ。

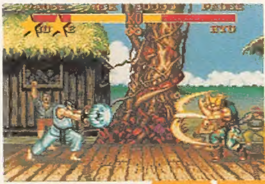
新必殺技などが追加され、キャラの強弱がバランスよくなったぞ。

スピードは自由自在なのだっ

この「ストリートファイターⅡターボ」は、ゲームスピードを5段階から選んでプレイできるのだ。タイトル画面で、TURBOと表示されているところの★マークが、その速さのレベルをあらわしている。その速さを誌上で表現するのは難しいけど、プレイした感覚としては、★マークが0だと前作の「ストリートファイターⅡ」と同じぐらいのスピードで、1つだと業務用“ダッシュ”ぐらい。2つと3つが業務用“ダッシュターボ”と同じぐらいの速さだ。そして4つが、これまでにない速さの極限的スピードとなっているのだ。パッドじゃツライかも？

前作とほとんど同じゲームスピード。ちょっと速い？


やや速くなった。まだまだパッドでも操作できる範囲。


速いかな、と感じるぐらい。ここらから上級者向けかな。

ここまでくるとカプコンの「パワースティック」が必要かもしれない。速くて驚いちゃうぞ。

前代未聞の速さ。業務用より速い！　こんなスピードだと操作がぜんぜん追いつかないぞ！

攻撃力も変化ありだ!!

今回の「ストリートファイターⅡターボ」では、キャラの攻撃力がかなり変更され、全体的に手数が多い闘いとなった。攻撃力がさがったのか防御力があがったのかはわからない。しかし、わかりやすい例としてあげると、前作ではザンギエフのスクリューパイルドライバーを3回やれば相手の体力を0にできたのだが、今回は4回やらないと倒せなくなっているのだ。つまり、キャラの攻撃力の差がバランス良くなったということだろう。これで、「どのキャラが強い、あのキャラが有利だ」ということがなくなり、キャラの強さは自分のテクニックしだいになったのではないだろうか。ともあれ、自分の好きなキャラが、苦手と思っていた相手と対等にわたり合うのはうれしいことだよね。がんばれば好きなキャラで最強をめざすこともできるハズだ!!

リュウの小足ばらいも連続で入るのにぜんぜんピヨらない。しかもダメージ小だ。

前作のスクリューパイルドライバーは、1回でこれだけ体力がへる。やられるとイタイね。でも、これが“ターボ”になると…。

1回でこれだけになる。ほかのキャラの攻撃力も、ほとんど変更されている。それだけバランスが良くなったのかもしれない。

バルログは、全体的に攻撃力がさがった感じがする。使う人はちょっとツラくなるな。

同キャラもできるぞ!!

「ストリートファイターⅡターボ」の特徴として、もっともうれしいのが、この同キャラ対戦だろう。前作でも、同キャラは裏技コマンドでできたけど、今回は普通にプレイできる。しかも、色をターボカラーとノーマルカラーの２種類から好きに選べるのだ。裏技を入力しなくてもできるっていうのがいいね。

ガイルのステージで、ふたりの春麗が飛ぶ！　でも、グレーの春麗ってちょっと地味な感じがするよね。ピンクのほうがよかったか!?

中国ステージ。自転車をこぐ人に注目してみよう。こんなカッコイイ男の子になった。

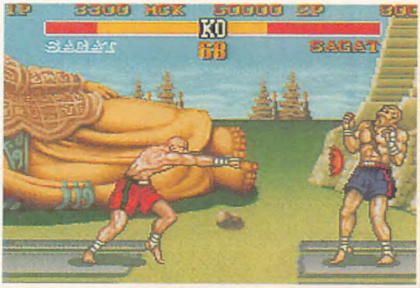
ノーマルモードもあるのだ!!

また、このゲームにはノーマルモードというものがあって、ターボモードとはまたひと味ちがった闘いが楽しめる。ターボとの相違点は、新必殺技がなく、攻撃力が各キャラとも高く、キャラの色が“ストⅡ”の裏技の色と同じというところだ。しかし、四天王が使えるのはターボモードと同じ。また、キャラの特性も一部同じところがある。

ただし、空中投げの判定など、変更もあるのだ。でも、今回は新必殺技のあるターボモードを中心に紹介していくので、このモードの詳しい紹介は、また次号の本誌でしていくことにするぞ。それにしてもうれしいぞ!!

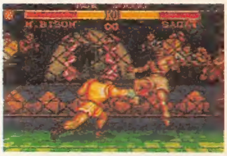
同じ条件で戦うなら、ターボモードよりも、各キャラの攻撃力が高いようだ。サクっと勝負がつくぞ。

リュウが黒い。前作の裏技でできたモードと同じ色だね。春麗もピンク色で操作できるぞ。キャラによっては、こっちの色のほうが似合っていたりするよね。四天王も色が違うのだ。



四天王も参戦するぞ!!

今回は、なんと四天王も使えるのだ!! っていうのは前にも書いたので知ってると思うけど、四天王のプロフィールは知っているかな？ タイトル画面をずーっと見ていると、今回は四天王のプロフィールも見ることができるぞ。彼ら４人の好きなものはなにか？ きらいなものは？ じっくりと見てみよう。



四天王が使えるだけでうれしいのに、同キャラもできるなんてさ！

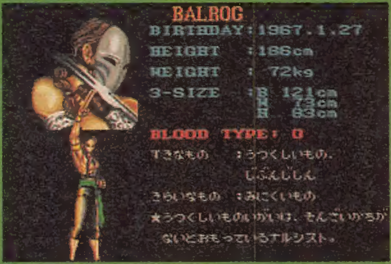
M.バイソン

M. バイソンは、今年で25歳と意外に年齢が若かった。好きなものが女と酒という、いかにも身をほろぼしそうなものなのに対して、嫌いなものが魚に算数に努力という子供みたいなやつだ。だから勝負の街ラスベガスにいるんだろうけど、３サイズは知りたくないなぁ。

アメリカンドリームこそ俺の生きざまだ。俺にだけ女神がほほえむのさ。

バルログ

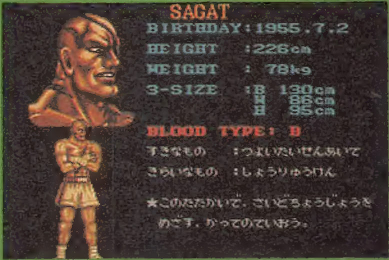
バルログは、M. バイソンよりひとつ年上の26歳。身長は同じぐらいだけど、体重が72キロと筋肉がついているわりには、かなりスマートだ。好きなものは美しいものと自分自身、嫌いなものが“みにくいもの”っていうのは想像がつくね。ナルシストの完璧主義者かな？



美しくないものは、この世から排除するべき存在。美しさのすべてを私に！

サガット

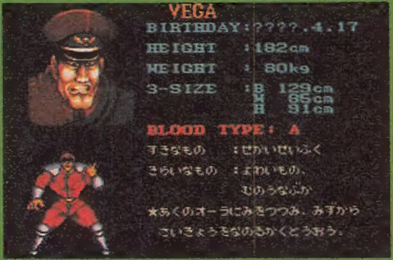
サガットは、38歳とかなり年をくっているぞ。それに、リュウとケンのライバルらしく、好きなものが強い対戦相手で、嫌いなものが昇龍拳というのがいいね。でも、この昇龍拳というのはザンギエフの飛び道具と同じ感じだぞ。再び頂上をめざすらしいが、はたしてできるか？



闘いこそ俺の人生。世界最強だけが俺の目的。それまで、俺は闘い続ける。

ベガ

年齢不詳だが、生まれた月日とボディサイズはわかっているベガ。好きなものが世界征服というのがちょっと？（目的だよねこれ）だけど、嫌いなものが弱いものと無能な部下というのが面白い。ベガは謎ばかりだと思っていたけど、けっこうオープンな人なのかもしれないね。



俺様より弱い者など邪魔なだけだ。ゴミどもの相手などしてられんわ！

ボーナスステージがある

前作では2つしかなくて、しかもひとつがオリジナルというさびしいものだったボーナスステージ。でも今回は新しいボーナスがくわわって3つにふえたぞ。それが右の樽壊(たるこわ)しだ。これは業務用にもあったもので、車壊しと同じ完全移植だ。けっこうはなやかになったでしょ。

お次はブロック壊し。順番に壊すんだ。必殺技でどんどん壊していこう。おりゃ！

これがタル壊しだ!!

頭上のベルトコンベアーから落ちてくる樽(たる)を全部壊せ！　床に落ちた樽にぶつかると転んじゃうぞ。友達と遊ぶときは、どちらが多く壊したかで勝負するのだ。必殺技で相手もやっつけちゃおう。

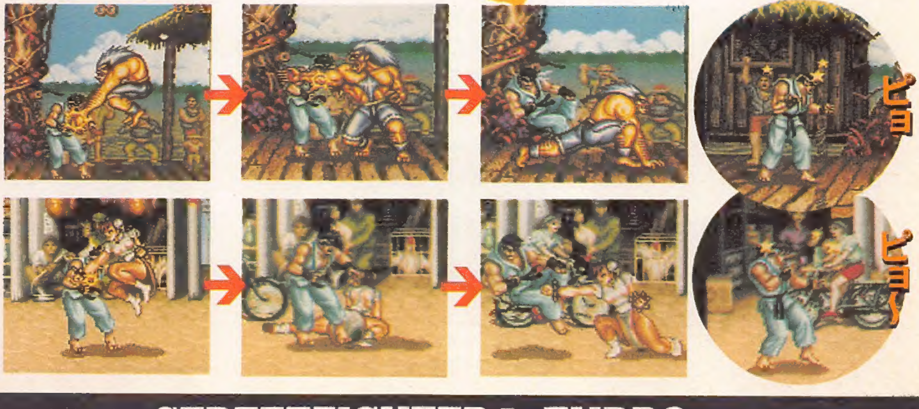
まずは前作にもあった車壊しだ。ガッツンガッツン壊しまくれ。車を鉄クズの山にするのだ！

ひとつの場所から落ちてくるので、友達とやると思わず攻撃が当たってしまう。これがけっこう楽しくて、樽を無視してえんえんと闘ったりもできるのだ。体力ゲージもないから、思うぞんぶんできるぞ(笑)。

COMが連続技を使ってくるぞ!!

ひとりプレイのときのCOMの難易度は、前作と同じく1から8までの段階で選択(せんたく)できる。でも、今回のCOMはかなり強いぞ。といっても、普通にプレイするぶんにはまったく問題はないけど、最高レベルの8がすごく強い。前作のつもりで闘っていると、なんと相手は3段攻撃をしてくるのだ。これにはちょっとびっくり、あれよあれよという間にノックアウトされてしまうぞ。もちろん攻撃パターンも前作とちがうので、また新しい攻略が必要だ。もしかしたらCOMがいいライバルになる？

まさか3段を使ってくるとは！　COMのくせにやってくれるぜ。よし本気出すぞ！



“ターボ” カラーでは水色がかったハチマキと胴着になって清潔感がましたリュウ。顔も男前になって、かなり力づよいイメージになった。修行したせいか、必殺技もかなり強力になって帰ってきたのだ。

リュウ

- 昇龍拳
- 波動拳
- 竜巻旋風脚

リュウのここが変わった!!

前作ではケンとライバルとして闘ったリュウ。彼の必殺技は強いものばかりだが、スキが大きくそれが弱点となっていた。だが、今回はダテにプー太郎な生活を送ってきたわけではなく、ちゃんと修行を積んで必殺技にもかなりの磨きをかけている。それによって、ふたりは同じ技をもっていながらまったく違うタイプのキャラクターになってしまった。“ターボ” のリュウは、技を出すスピードが比較的早く、全体的にスキがない印象をうける。というのも、相手のわずかなスキをついてたたみこむような攻撃がリュウの闘い方なので、そう感じさせるのだ。必殺技は前作と変わりないが、昇龍拳で相手が転んだり、空中で竜巻旋風脚が出せたりなどの細部の変更点はある。また、相手に転ばされたときの起き上がり攻撃も強く、そのときに出す起き上がり昇龍拳は無敵といっていいほどだ。こうして見ると、リュウは全体的にパワーアップしていることがわかる。このキャラを使う人はうれしいが、ほかのキャラには怖い存在？

業務用にあった接近して中パンチのフックが入った。けっこうカッコイイポーズだぞ。

垂直ジャンプ中の中キックのグラフィックや接近しての中キックも入った。うれしい。

ストⅡとの違い

- 波動拳のモーションが早い。
- 大の波動拳の飛ぶスピードが早い。
- 竜巻旋風脚が強力になった。
- 昇龍拳（小、中）で相手が転ぶ。
- 空中竜巻旋風脚が追加。

そつなく強い男それがリュウ

波動拳

波動拳は、十字キーを↓↘→のあとパンチボタンで出る。ケンと比べてモーションが早く、出したあとのスキも少ないのだ。ちなみに、ここからの技の出し方は、すべて自キャラが右を向いているものとして解説するぞ。

速い波動拳で相手を隅に追いつめるのもラクになった。飛び越えても昇龍拳で撃墜だ。

昇龍拳

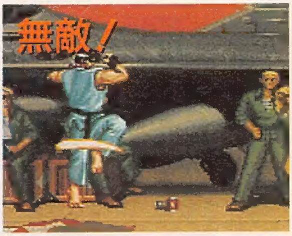
小と中の昇龍拳なら転ぶ。使い勝手がいい技だぞ。出してきた足や手に当ててやろう。

リュウの昇龍拳は、前作とまったく同じで十字キーを→↓↘のあとパンチで出せる。したがって、使う場面というのもだいたい前作と同じということになる。しかし、今回の昇龍拳はひと味違う。どういうことかというと、小と中の昇龍拳が当たると地上にいても相手が転ぶのだ。大でも転ぶのだが、相手が歩いていたり技を出そうとしているときじゃないと転ばないぞ。

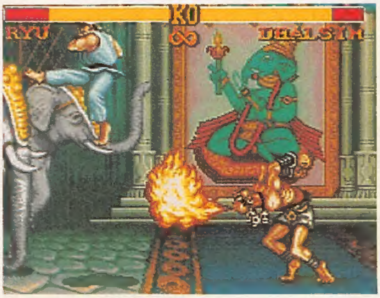
竜巻旋風脚

竜巻旋風脚（たつまきせんぷうきゃく）は、十字キーを↓↙←（相手が右にいる場合）と入れてからキックボタンで出るぞ。リュウの竜巻旋風脚の特徴は、なんといっても相手を転ばすことができることにつきるのだ。また、技の始めと終わりは無敵だし、今回はガイルのソニックブームにくわえてダルシムのヨガファイヤーもすり抜けることができるぞ！

竜巻旋風脚が当たっても相手は転ぶ。ザンギエフでも転んじゃうぞ。

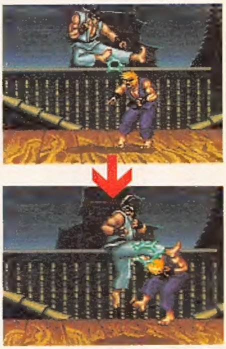


技の出始めと終わりはやられ判定がない。でも、そんなに長い時間ではないよ。



今回の“ターボ”は、リュウ・ケン共通で空中で竜巻旋風脚を出せる。出しかたは、ジャンプ中に竜巻旋風脚と同じコマンドを入力すればいいだけだ。出すと、ジャンプしている方向に飛んで行くぞ。垂直ジャンプで出せば、相手に向かって飛ぶ。フェイント以外でも使える技だ。

空中竜巻旋風脚



上のように、ジャンプ中に相手に攻撃した後でも出せる。連続技としても利用価値がありそうだ。

攻撃力

今回のリュウをプレイしていて気づくのは、攻撃力がアップしているということだろう。かわりに小足ばらいの連打が弱くなってまったく使えなくなったけど、それでも強いのだ。また、ジャンプ中の攻撃も強いぞ。

とにかく強いっていうのが今回のリュウの印象だ。どんどん攻撃して相手をピヨらせろ！

KEN

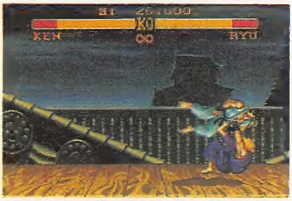
金髪に紫の胴着でハデさに磨(みが)きがかかったケン。しかし、外見だけではなく技もかなりハデなものになっているのだ。実戦的なリュウとカゲキ命のケン、君はどっちのファイターで闘うのかな？

ケン

- 昇龍拳
- 波動拳
- 竜巻旋風脚

ケンのここが変わった!!

前作では、まったく同じだったリュウとケンだが、今回のケンはダイナミックやパワフルという言葉が似合(にあ)うファイターになった。その理由は、やはり必殺技にある。昇龍拳は、大で出すととんでもないとこまで飛んでいくし、竜巻旋風脚はすごい速さで回転するのだ。COM対戦だと、こういった技をどんどん出してくるので迫力は十分。リュウよりハデといわれても、まちがってはいないのだ。そんなケンだけど、弱いのかという



地獄車は、ケンの投げ技だ。かなり移動して投げ飛ばすので、見ていてもすごいのだ。

と答えはNO。このハデな必殺技は、リュウよりパワーは落ちるものの、それと同じくらい迫力があるのだ。また、歩く早さがリュウよりすこ〜し早いのも、特徴といえる。アメリカで

これが接近しての中キック、通称“ヒザ”だ。めったに出さないけど。

彼女とベッタリしてたと思ったら、やっぱり彼も修行をしてたんだね。でも、彼の修行目的は目立つことだったのかもしれない（笑）。この豪快(ごうかい)さはハンパじゃないのだ！

ストIIとの違い

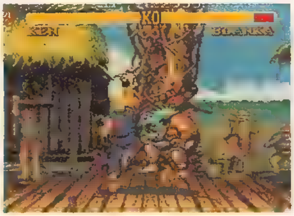
- 昇龍拳が前方にググっと伸びる。
- 大の昇龍拳が地上で２発当たる。
- 空中竜巻旋風脚が追加された。
- リュウよりも若干足が早い。
- 竜巻旋風脚がやたらと早い。

【必殺技命の男それがケン!!】

昇龍拳

ケンの昇龍拳は、リュウの昇龍拳とコマンド入力は同じで、小と中で相手が転ぶのも同じ。しかし、大パンチの昇龍拳はまったくちがっていて、ケンのは斜め前へグイーンと飛び出ていくのだ。相手がかなり遠い間合いでジャンプしていても、当たるのがすごい。すごすぎて、相手を通りこして後ろへまわってしまうこともあるのだ。また、地上で接近して出すと２発連続で当たり、２発目は相手を完全に転ばせることができる。そんな大昇龍拳でも、はずれると落ちぎわが無防備となってしまうので確実に当たる場面で出そう。

小と中で相手か転ぶのはリュウといっしょ。ケンのはやや速い。



大昇龍拳は飛ぶ。接近すれば２発当たる。２発目で相手は転ぶぞ。当てろ当てろ。

大昇龍拳!!

はずれるとこーんなに飛んでいっちゃうのだ　弱点は落ちぎわ。格好のマトだ！

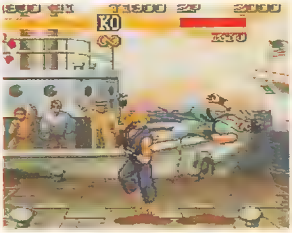
竜巻旋風脚

これもリュウの竜巻旋風脚とコマンド入力は同じ。ただし、前作と違うのはそのスピード。とにかく回転が早く、出た後もすぐに地上に降り立ってしまうので、フェイントや不意をつくのに使えるぞ。

回転も速いが、出るのも早い。イキナリ出すと相手は驚くだろう。でも、転ばない。

攻撃力

リュウとケンの攻撃力を比較してみると、全体的にはリュウのほうが１発１発が強力のようだ。とくにケンの竜巻旋風脚は、リュウと比べてあまりに悲しい。ただし、ケンは大パンチが強く、大パンチを絡めた連続技では、全キャラ中でも屈指の大ダメージを相手に与えることができる。ケンを使うなら３段攻撃を絶対マスターしよう。

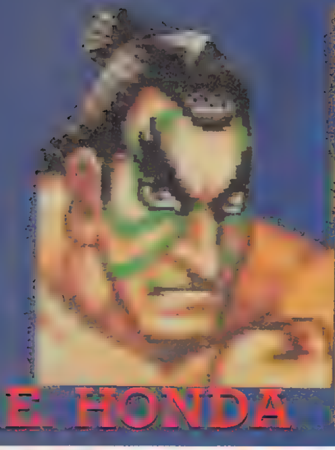


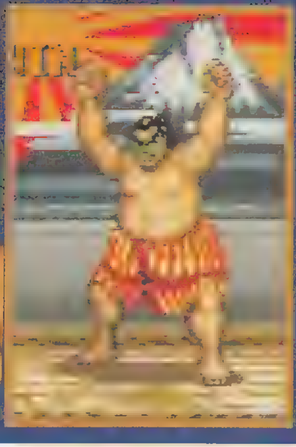
飛び込み大パンチアッパー昇龍拳で、これだけ減る。ピヨったリュウにもう一発だ！

波動拳

波動拳も、リュウとコマンド入力は同じだ。ただ、ケンの波動拳はリュウよりモーションがちょっと長い。というよりも、リュウが早くなったのに対してケンはⅡのままなのだ。そのせいで、リュウと比べると少し動きがカタいような印象をうける。

波動拳は普通。ま、この技そのものがハデだからね。決めろ波動昇龍拳！





緑のクマドリとフンドシに黄色と赤の浴衣が似合うE.本田は、基本技や新技などかなりの点で前作とは違うキャラになった。とくに新必殺技は、威圧感があるけどなんだか笑っちゃう。強くなったことは確かかも。

E.本田

- 百裂張り手
- スーパー頭突き
- スーパー百貫落とし

E.本田のここが変わった!!

前作では、その体と相撲の技を生かした力押しのファイトが魅力だった本田。"ターボ"でもそれは同じだが、彼も修行によって新しい技を会得して帰ってきた。それとともに、基本技でもいろいろな変更点がある。まずは向こうずねキックという技で、近い間合いの小と中キックで出る。それと、相手に接近して大キックと十字キーの前を押すと、つかんで膝蹴りをする。これは、さば折りと同じ系統の技だ。また、百裂張り手も出しやすくなって全体的に見てみると、やっぱり豪快なキャラだ。

しかし、弱点もあいかわらずでジャンプは低いし、歩く速度も遅い。それをどう克服するかが本田の見せどころなんだけどね。はたして本田はどのくらいの強さに位置するのか？

張り手は健在　これがなきゃ本田じゃないもんね。今回は出しやすくなっているぞ

向こうずねは、十字キーをどこにも入れずに小か中だ

クマドリと同じ色のフンドシがおちゃめ。ドキツイ？

ストIIとの違い

- スーパー頭突きが当たると、地上でも転ぶ。
- 百裂張り手を出しながら移動できる。
- スーパー百貫落としが追加。
- スーパー頭突きのスピードが変わった。
- 攻撃力があいかわらず強い。

【パワーで押し切れ!! それが本田!!】

百裂張り手

百裂張り手は、パンチボタン連打で出せて、大中小で張り手のスピードが変化する。また、前回よりも出しやすくなっていて、技を出している間に前後へゆっくり移動もできるようになったのだ。これで相手を隅まで追いつめることもできるが、どういうわけか今回の張り手は手の部分にやられ判定ができてしまった。つまり、相手から少し遠い所で張り手をしていると、昇龍拳や普通のパンチに手が当たってしまうのだ。したがって、出す場面を考えなければいけなくなったのがちょっと不利だ。

張り手をしながらスリ足をする本田。ズイズイと迫っていく姿はちょっと怖いぞー。

でも、せっかく迫っていってもバチンとやられてしまう。反撃させないように迫ろう。うりゃ。

スーパー百貫落とし

"ターボ"になって入った本田の新必殺技がこれだ。出し方は、十字キーを下（斜め下でも可）にタメて、上と同時にキックボタン。すると、本田は両手を広げて斜め上に飛び上がり、そのあと百貫落としをするのだ。飛び上がる直前は無敵で、百貫のときにも攻撃判定があるぞ。

ぬはぁ！と飛び上がるさまは、まるで人間グライダー。飛び道具をすり抜けるぞ。

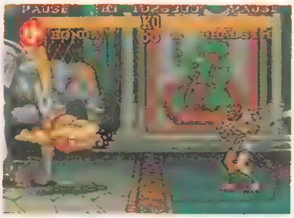
飛び上がったあとの百貫落しは、防御していないと当たっちゃう。

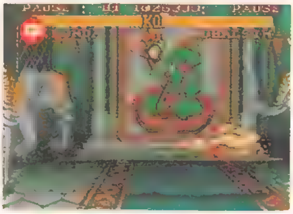
スーパー頭突き

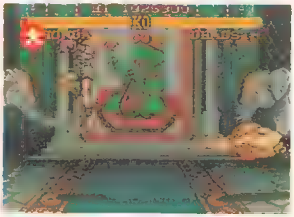
スーパー頭突きは、十字キーを後ろにタメてから前と同時にパンチボタンで出す。今回の頭突きは、前作よりも大中小の区別が目で見てハッキリとわかるようになっていて、とくに小頭突きは、距離も極端に短いのだ。

見た目でわかるのは不利か有利か？　それと、今回は背中にやられ判定がついたのだ。

中のスーパー頭突きは、何かと使える対空防御にもってこい。





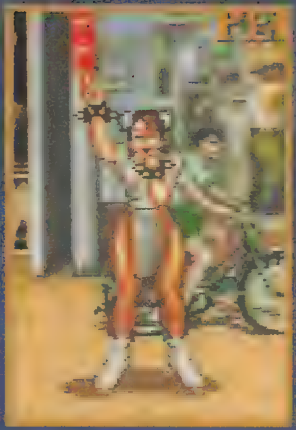


距離的には小が極端に飛距離が短い。中と大はそれほど距離に変化はないが、スピードが違う。小と大を交互に出すと強いかも。

折檻蹴り

さば折りのキック版がこれだ。つかんでから、相手が何もしないと、ドカドカ蹴るぞ。新しく入ったこの技を積極的に使ってどんどん相手を困らせてしまおう。攻撃力もけっこうあるぞ。

相撲にこんな技はあるまい！　でも、強いし気持ちいいし、使わにゃソンするぞ。



父親のかたきを探すという、重い使命を背負った春麗にピッタリな（？）灰色のバトルコスチューム。闘いのメイクアップは、繊細に攻撃的に美しく彩らなければいけない。新しい技をひっさげ、彼女は闘うのだ。

春麗

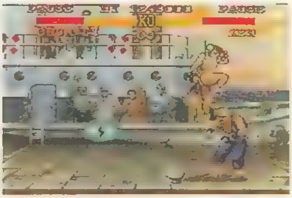
●スピニングバードキック
●百裂キック
●気功拳

春麗のここが変わった!!

前回の春麗は、スピードがいちばん早く、それを生かした闘いが主流だった。今回もその戦法で闘えるが、投げ技の間合いが少しせまくなったり、大パンチのときの足にやられ判定がついたりしてちょっと闘いづらくなってしまったようなのだ。しかし、そのかわり必殺技がふえて気功拳という飛び道具も追加され、ほかの技も強くなったりしているので、いままでより少しツライか？　と感じる程度だ。

それと、技のグラフィックもいくつか追加され、近い間合いででる小パンチの肘撃（肘打ち）や、中キックででる後方回転脚、鶴脚落など、使える技がふえたのもうれしい。これでリュウやケンなど飛び道具を使う相手でも、怖くないってわけだ。おまけに空中投げまでできるんだから、使えるキャラだよね。必殺技も出しやすくなっているようだし、もうファンはいうことないだろう。その華麗な動きを、早く自分の家で見たいぞ。その前に、右のページで必殺技のおさらいをふくめて新技の使い方も覚えてみよう。

相手と近い間合いで小パンチを押すと出るのが肘打ちだ。攻撃力もあるし、使える。



ジャンプ中に十字キーの下と中キックで出る鷹爪脚は今回も有効技のひとつとなった。

ストⅡとの違い

- 百裂キックが出しやすくなった。
- 空中でスピニングバードキックが出せる。
- 鶴脚落や、後方回転脚などが追加になった。
- 待望の飛び道具、気功拳が追加になった。
- やられ判定が大きくなった。

【華麗に舞う中国娘……春麗‼】

気功拳

気功拳は、今回あらたに加わった春麗専用の飛び道具だ。出し方は、十字キーを←↙↓↘→（後ろから前）へと入力して→の後にパンチボタンを押すのだ。大中小でスピードがちがうのは、昇龍拳などと同じ。しかし、小の気功拳はかなり遅いスピードで飛んでいくので、足の早い春麗ならガイルと同じ闘い方ができる。積極的に使っていこう。

飛び道具

上の写真のように、春麗もガイルと同じ戦法が使えるようになった。足が早いからね。

鶴脚落

相手と接近して十字キーの左右と大キックで鶴脚落という技がでる。これは、相手の後ろへまわり込んで背中を蹴るのだが中キックだと後方回転脚になる。

ひょいと相手の上を飛びこえて、後ろから攻撃。ジャンプ中は無敵ではないので注意。

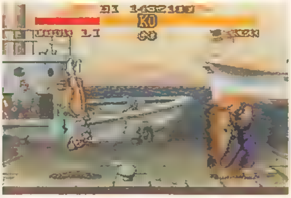
スピニングバードキック

スピニングバードキック（以下ＳＢＫと略す）は、十字キーを下にタメてから上と同時にキックボタンででる。“ターボ”のＳＢＫは、出始めが無敵で、その出始めと終わりに攻撃判定がついた。また、空中でも竜巻旋風脚と同じように出せるのだが、下にタメるコマンドなので使われる場面も限られてくる。そのときでも、上昇と下降中は足部分に攻撃判定がある。フェイントとして使えるだろう。

空中S.B.K

三角飛びのあとや、鷹爪脚のあとに出すことができる。高くて足が見えないこともある。

落ちぎわに攻撃判定がある。必殺技以外なら、なかなか手が出せないはず。



出はじめは波動拳などをすり抜ける。でも、タイミングがややシビアだ。感覚をつかめ。

百裂キック

百裂キックはキックボタン連打で出る必殺技で、大中小ボタンでスピードが変化する。また、“ターボ”になってこの技は出しやすくなっているのだが、これは百裂キックだけでなく、すべての連打技にいえることなのだ。本田やブランカなども同様。

連打技が出やすいのは、キャラによってはうれしい。ドカドカ出して体力をうばえ！

オレンジの肌に青くなびく髪で、より人間に近くなった(!?)というウワサのブランカ。でも、より強力な新必殺技などが追加され、再びはるかに人間ばなれしてしまったようだ。それだけ強くなったみたいだけどね。

ブランカ

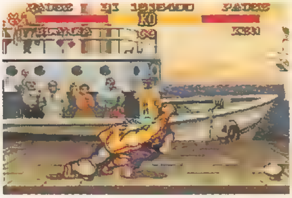
●ローリングアタック
●エレクトリックサンダー
●バーチカルローリング

ブランカのここが変わった!!

　ブランカは、前作では弱いほうに位置付けられるキャラだった。その理由は、ローリングを出したときのカウンターダメージが大きすぎ、しかも基本技に使えないものがあったから。しかし、今回のブランカはちがう。

　カウンターはほとんどなくなり、しかも新必殺技を野性の力で編み出しているのだ。また、前作では、いらないところで勝手に出てしまったローリングネイル（2回転パンチ）がなくなり、狙った技がきちんとでるようになったのだ。かみつき技も、その場で着地するのではなく後方へ1回転して着地するぞ。結果的に、ブランカは前作よりもはるかに強い、使いやすいキャラになったのだ。

ワイルドファングのあと、相手から攻撃を受けないように1回転して後退する



のびーるパンチは、今回も使えるパンチだ。技が機能的になったのかうれしい変更だね

　使う人にはうれしい変更ばかり。そのかわり、攻撃範囲は少し小さくなった感覚がある。しかし、接近戦がメインなので闘っていてもそれほど変化には気づかないだろう。

ストⅡとの違い

- ローリングアタックのカウンターダメージがない。
- バーチカルローリングが追加。
- 電撃が出しやすい。
- かみついた後、後方に1回転する。
- 余計な技がなくなった。

野獣の技に磨きが入る、ブランカ!!

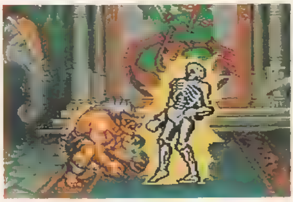
ローリングアタック

ローリングアタックは、十字キーを後ろへタメてから前と同時にパンチボタンで出すことができる。大中小でスピードと飛距離が変化するが、なんといってもカウンターダメージがなくなったのが最大の変更点だろう。また、タメの時間も本田などと同じく短い時間で出せるようになっている。また、倒れた相手の上をローリングで通過（めくり）できるようにもなったぞ。

ごらんのとおり、カウンターはなし。といってもダメージは普通に受けるぞ。

エレクトリックサンダー

エレクトリックサンダーは、パンチボタン連打で出すことができる。大中小でサンダーの感覚をコントロールするのだ。春麗のところでも書いたけど、非常に出しやすい。ビンビン出せ。


すきあらばサンダーを。飛びこんでくる相手に起き上がりで出してやろう。速いぞ。

バーチカルローリング

ローリングしながらまず斜め上へ飛んでいき、そのあとに垂直に下へ落下する。最初に当たってしまうと、あとは無防備になる　かなり危険だ　使いどころを考えて出そう

落下してからは、電撃かワイルドファングで攻撃だぞ。ファングのほうが防御していても攻撃できるので、すかさず出せる。

バーチカルローリングは、十字キーの下でタメてから上とキックボタンででる。基本的に本田のスーパー百貫落としと同じなのだが、こちらは無敵時間はない。大中小のボタンでのぼっていく高度が変化するが、タメる時間は同じだ。

また、のぼりか落ちるときに1回当たってしまうと、もう当たらないので、なるべく落ちるときに当てたほうがいいみたいだ。そうすれば着地したあとに、かみつきか放電で攻撃できるぞ。のぼるときに当てると迎撃されてしまう可能性があるけど、不意に出して驚かせるのも手だ。

しゃがみ中パンチ

しゃがみ中パンチででるスネークアッパーは、しゃがみ大パンチと同じ技で中のほうが出てひっこむのが早くなっている。スキがないので有効な技だぞ。

中パンチスネークアッパーのほうが利用価値が高い。使うならこっちを。

初心者

ブランカは、タメ技や連打技が必殺技になるので、初心者にぴったりのキャラだ。使いこなすと初心者でもかなり強敵!?

すぐ必殺技がでるそれがブランカの特徴。いいぞいいぞ。

真っ赤なパンツとブーツから、ライトブルーになって、明るい感じになったザンギエフ。今回の彼は、投げ技全般に磨きがかかり、必殺技もふえた。今後、彼のスクリューで何人の犠牲が出るかが楽しみなのだ。

ザンギエフ

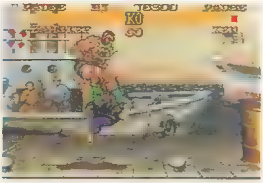
- ダブルラリアット
- ハイスピードダブルラリアット
- スクリューパイルドライバー

ザンギエフのここが変わった!!

前作では必殺技のスクリューパイルドライバーで次々と対戦者を倒してきたザンギエフ。レスリングを主体とした彼の技は、とにかく投げ技が豊富だった。

今回も基本的には同じだが、新必殺技や投げ技がさらにふえて、より強力なパワーファイターとなった。今回のザンギエフの特徴は、垂直ジャンプ中に十字キーの上と大、中パンチで出す頭突き。これは前作にもあったのだが、ただの打撃だった。それが、今回は一撃で相手を高い確率でピヨらせることができる技になったのだ。攻撃範囲はあまり大きくないが、当たればそのあと煮るなり焼くなり自由。それと、小パンチで出すチョップの攻撃判定も多少変わったようだ。そのほかは、以前のままのザンギエフだぞ!?

今回のザンギエフは、攻撃力が少し弱い。でも強い。



おかしなカッコの頭突きには、こんな秘密があった。

小パンチ連打で出すチョップ。ひじのあたりに攻撃判定がある。前作とはちがうぞ。

ストIIとの違い

- スクリューパイルドライバーの後、相手と離れてしまう。
- ダブルラリアットのときに移動できる。
- ハイスピードダブルラリアットが追加。
- ヘッドバッド1発で、相手がピヨってしまうことが多い。
- ジャーマンスープレックスが追加。

【すべてを吸い込む それがザンギエフ!!】

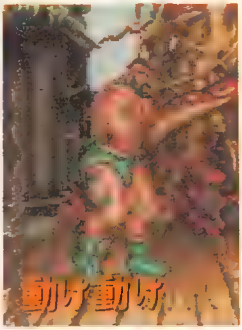
スクリューパイルドライバー

スクリューパイルドライバーは、十字キーをグルリと回転させてからパンチボタンを押すと出る。つかんで技を出すまでは前回と同じだが、出しおわったあとはジャンプして相手からはなれるようになってしまった。

ドーンと出た、ザンギエフの必殺技。これが出ると気持ちいいね。でも、出したあとに相手からはなれてしまうので連続ではできないぞ。

ダブルラリアット

ダブルラリアットは、パンチボタンをどれか2つ以上同時に押すと出る。しかも、今回は左右に移動が可能になっているのだ。また、しゃがんでいる状態でも出すことができる。もちろん、波動拳などをすり抜けることもできるぞ。何かと使う技だ。



回るうえに左右へ移動可能。しかも波動拳をすり抜ける。でも、これは足が弱点なのだ。

ハイスピードダブルラリアット

ハイスピードダブルラリアットは、キックボタンを2つ以上同時に押すと出せる。ノーマルのラリアットと違うところは、技の時間が短く回転が速いということと、頭部以外にはやられ判定がないというところ。したがって、技を出しているときは相手の足払いにはまったく当たらないのだ。

これも、しゃがんでから出すことができるので、起き上がりなどにも使えるぞ。

すごい勢いで回転するラリアット。時間は短いが、足の部分が無敵なのだ。

このとおり、足ばらいやスライディングはいっさい通用しない。でも、終わる瞬間や頭上からの攻撃には弱い。一長一短なのだ。

頭突き

頭突(ずつ)きは、前でも説明したとおり。この技でピヨらなくても、そのあとに攻撃を1発当てればピヨらせることができるだろう。なかなか使う場面はないが、いつでも出せる用意はしておこう。

ドガッと空中で衝突。いたそうだけど、あとはホラ……。

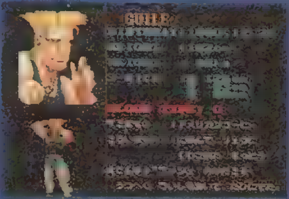
このように相手はピヨピヨになってしまう。よーし今だ！ スクリューパイルだぁ！

ジャーマンスープレックス

ジャーマンスープレックスは、相手と接近して十字キーの左右を入れながら中キックで出せる。この技の必然性というと？ だけど、グラフィックパターンは異常に多い。かなりハデな技なので、ここぞというときに使ってみよう。爽快感(そうかいかん)がある！

正面で相手をつかんでから、クルッと回転して技が炸裂。一連の動作がカッコイイぞ。

以前はグリーンの迷彩で、戦闘機をバックに闘っていたガイルだが、今回はなんとブルーのタンクトップと迷彩パンツ。彼は米軍のどの部隊に所属していたのだろう。今回はなんとなく海兵隊っぽいけど…。



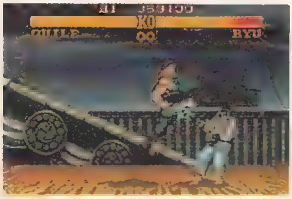
ガイル

●ソニックブーム
●サマーソルトキック

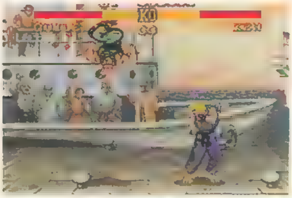
ガイルのここが変わった!!

前回のガイルは、ソニックブームを追いながら迫る戦法で圧倒的に強かったけど、今回のガイルも相当に強いのだ。なぜかというと、以前とほとんど変わりがないからなのだ。また今回、新必殺技が追加されなかった、唯一のキャラでもある。

通常技では、中キックと十字キーの左右で出るニーバズーカーと中パンチのフックがそれぞれ追加された。ニーバズーカーは、ソニックブームをタメながら技が出せるというメリットがあるが、あまり威力もなく技を防御されるとそのあとのスキが大きいぞ。また、前後ジャンプが業務用と同じく一回転するのだ。あれだけ強かったガイルが、ほかに何の変更点もないなんて不思議だけど、“ターボ”ではそれだけほかのキャラが強くなっているということになる。それに、必殺技などは攻撃力が落ちているし、あまり有利とはいえない状況だ。でも、前回と同じ戦法で闘えるから、あつかいやすいといえばあつかいやすいんだけどね。今回のガイルは、それが特徴なのかな。



ちょっと面白いポーズのニーバズーカー。あんまり使えないのがさびしい,でも使う。



ガイルが、ジャンプ移動中にクルッと回転する,ここまでやってくれるなら満足だね。

ストⅡとの違い

●ソニックブームのスキが大きくなった。
●大のサマーソルトキックが、2発当たる。
●空中投げの間合いが変わった。
●攻撃力が落ちた。
●サマーソルトキックのスキが大きくなった。

【マシーンと呼ばれた男…ガイル!!】

ソニックブーム

ソニックブームの出し方は、十字キーを後ろにタメてから、前と同時にパンチボタンで出るぞ。前回は、出たあとにすぐ歩けるので、ソニック追いという戦法ができた。しかし、今回は出たあとに、ガイルが少しのあいだ止まってしまうので、この戦法がやりにくくなっている。でも、ほんの少しだからね。

少し弱くなったソニックブーム。でも使える技なのだ。

撃ったあと、しゃがんで止まる。早いからいいけど。

攻撃力

今回、ガイルの攻撃力は以前よりなくなっている。これで強すぎたバランスが多少緩和されたようだ。それだけ、使うにはテクニックが必要になるはず。

ちょっと弱くなってしまったが、気になるほどでもないのだよ。

空中投げ

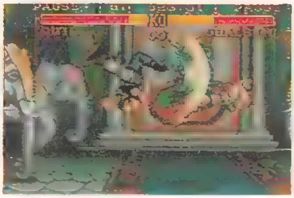
空中投げは、相手と自分がジャンプで接近しているときに十字キーの上以外の方向とそれぞれのボタンで出せる。ガイルはこれが2種類あるのだが、その出し方が変わった。自分が相手より上だったら中か大キックボタンでフライングバスタードロップ。自分が相手より下だったら、大パンチボタンでフライングメイヤーなのだ。

自分が上のとき、キックボタン大か中で投げる。

というわけで、こっちが逆のフライングメイヤー 覚えておこう。

サマーソルトキック

サマーソルトキックの出し方は、十字キーの下でタメてから上とキックボタン。大中小でジャンプの高さがわけられる。今回は、小と中のサマーソルトが相手に当たると転ぶのは従来どおりだが、大は近い間合いで出すと2発当たり、2発目で相手が転ぶようになっている。


昇龍拳と同じく、当たると転ぶ。小で出すとスキができなくてベストかもしれない。

今回のガイルは、技を出したあとのスキが弱点だ。近よった相手を投げかえせない！

それでも強い

攻撃力が少なくなっても、ガイルは強い。今回も、1位2位をあらそうキャラとなるのは、まちがいなさそう。必殺技も簡単だから初心者も使えるしね。

これだけ強いんだから、ぜいたく言うなってか。

赤の入れ墨から青になり、パンツなどの色がグレーになったミステリアスファイター、ダルシム。彼も前回は最強のひとりであったが、今回はそれほど強いというわけではない。しかし、新たな技で、君を魅了するぞ!?

ダルシム

- ヨガファイヤー
- ヨガフレイム
- ヨガテレポート

ダルシムのここが変わった!!

前回では、その卑怯なまでの体の伸びで最強だったダルシムだが、今回はあまり強いという印象は受けない。というのも、ダルシムが弱くなったのではなく、ほかのキャラが強くなって影が薄くなってしまったのだ。

ダルシム自体は、ヨガの修行を積んであらたに新必殺技などもできるようになったし、通常技でも前回どおり伸びる攻撃ができる。しかも、早いスピードでプレイすれば普通のキャラのようにあつかえるのだ。それでも弱く感じてしまうのは、やはりダルシムに不利なことが多くなってしまったからだろう。伸ばした足に昇龍拳をくらったり、飛び道具を出すのが遅かったり、また、それをよけられてしまったり。しかし、それらはすべて新必殺技のヨガテレポートがカバーしてくれるはずだ。この技のおかげで、ダルシムは奇襲攻撃がメインのファイターとなり、新しい悟りの道を開いたのだ…!?

ダルシムの攻撃は、なんといっても手足が伸びるのが特徴。でも、やられ判定はある

「ターボ」になって、普通に操作できるスピードになった。前は遅すぎたもんね。

ストⅡとの違い

- ヨガテレポートができる。
- ドリル攻撃が空中で好きなときに出せる。
- ヨガファイヤーが竜巻旋風脚をすり抜けてしまう。
- レバー下の弱キックが常にスライディングになる。
- あいかわらず攻撃力が低い。

ヨガの奥義か大道芸か、ダルシム!!

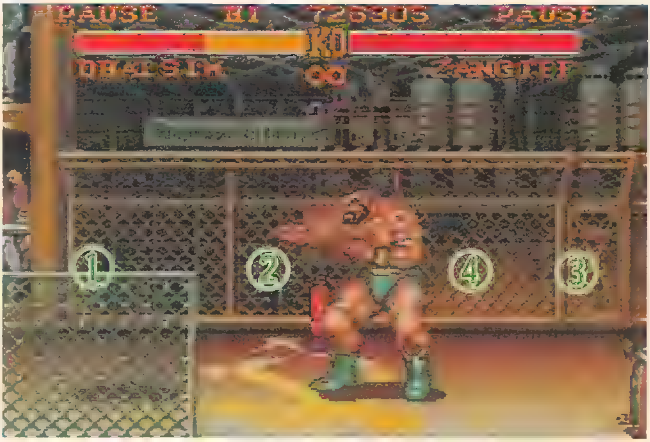
ヨガテレポート

ヨガの荒技、ヨガテレポート。出し方は、昇龍拳コマンドのあとボタン３つを同時に押すのだ。十字キーの入力方向と３つのボタンの組み合わせで、いまいる場所から相手キャラを中心とした４カ所に消えて現れることができる。右にコマンド入力してパンチを３つだと④に、キックだと③の場所に出る。左は逆にコマンド入力してパンチ３つで②、キック３つで①に出るのだ。

出る直前、空中に浮かんで消えるまで無敵なのだ。まったく攻撃は受けないし、できない。

消えて出現したあと、少しのあいだ動けないので注意。テレポート先にじ気をつけよう。

ついに、ヨガの聖域へ足をふみ入れたダルシム。人間でなくなる日はもうすぐだ。



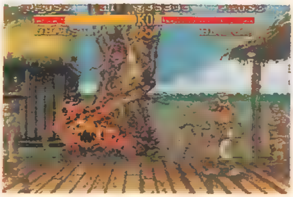
すぐドリ

すぐドリルキックが出る。略して、すぐドリ。出し方は、ジャンプ中に下と大キックボタンを押すだけだ。ドリル頭突きも同じ入力のパンチボタンで出る。ジャンプ中にとつぜん出るので、相手はびっくりする。でも、無敵ではないので注意してね。

ドリル頭突きより、ドリルキックのほうが降下角度がせまいので、やられにくいぞ。

ヨガファイヤー

ヨガファイヤーは、以前と変化はなく、十字キーを↓↘→と入力してから、パンチボタンで出せる。しかし、今回は、リュウ・ケンの竜巻旋風脚にきかないのだ。あまり利用価値がなくなってしまった感じがするが、フレイムと併用するといいね。


大中小でファイヤーのスピードが変わる。もちろん、小がいちばん遅いスピードだ。

ヨガフレイム

ヨガフレイムは、十字キーを←↙↓↘→と入力してからパンチボタンで出る。大中小で出ている時間が変わるぞ。出しているときは、相手が後ろへまわってもふり向けないので注意。相手が接近しすぎても当たらないので、それにも気をつけよう。

強力なかわり、スキが多すぎる技だ。モーションがファイヤーと違うんだ。

ここからいよいよ四天王の登場となる。その一番手バイソンは、ラスベガスのボクサー。当然キック系の技はもっていないが、それを補ってあまりある攻撃力と、チョロQのような必殺技で対戦相手を叩き伏せるのだ。

M. バイソン

●ダッシュストレート
●ダッシュアッパー
●ターンパンチ

これがバイソンの戦い方だ!!

実際に使ってみると、かなりクセがあるバイソン。ではここでその特徴をあげてみよう。

まず、攻撃力が高く、必殺技が強い。とくにダッシュアッパーやダッシュストレートは、スピードが早いので、近くで出されると、見てからではほとんど返せない。しかもターンパンチにいたっては、出し際(ぎわ)の瞬間(しゅんかん)が無敵(むてき)！ これはけっこう重要で、リュウ・ケンの波動拳をすり抜けて相手にパンチを当てる、なんてこともできてしまう。とくに、画面端に追い詰(つ)められたときなどは、これなしでは脱出できないほどだ。また、リーチもけっこうあるうえ、足が早いというのも魅力的だ。

その反面、ジャンプが低いため、飛び道具をかわしにくい。そのため遠くからネチネチと攻撃されると困ってしまう。しかもダッシュ攻撃は、足払いに弱いので、「よっしゃ、いけー！」と思った瞬間、転がされていることがよくあるのだ。そういう意味で、このキャラはザンギエフ同様、使いこなしに時間のかかるキャラだといえるだろう。

攻撃方法は、すべてパンチ。そういう意味では、テクニックがいるキャラだろう。

おっと、パンチだけじゃなかった。投げはないので、かわりに頭突きがあるのだった。

ターンパンチ

出る前の無敵時間が使える。すりぬけろ波動拳！

ダッシュストレート

チョロQ技。強いのだが、足ばらいであっさりだぞ。

ダッシュアッパー

ストレートと入力は同じで、これはキックボタンで出る。対空技だろうな。

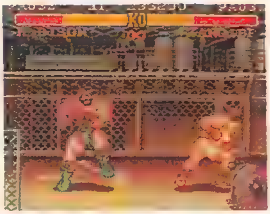
【ベガスでGOGOうらぶれボクサーバイソン!】

ターンパンチ

パンチボタンかキックボタンを3つ同時に押してタメを作り、ボタンを離すことで出せる。出る瞬間に振り返って背中を見せるので、ただ単に出しただけではまず当たってもらえない。

そのかわり、振り向いた瞬間が完全無敵なので、相手の飛び道具をすり抜けて攻撃したりできるのだ。

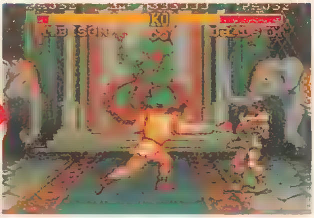
バイソンは攻撃が直線的なので、この技をどんどん使って相手を追い詰めていこう。



3つのうち、1つでもボタンをはなすと出る背を向けて……

ドシュッ！っと出るのが決め技ぽくてカッコイイのだ。うん。

すり抜けをやってみよう。、相手が飛び道具を出したら、すかさず出す。タイミングだ。



すり抜け成功。しかも、相手は飛び道具を出した直後で動けない。マスターしたい技だ。

ダッシュストレート

レバーを←に引いてタメ、→と同時にパンチボタンで出る。いきなりヒューッと前進してパンチを当てるため、相手はなかなか対応できない。大中小の違いは滑っていく距離。滑っていくのが終わる間際までパンチを出さないので、相手との距離に応じて使い分ける必要がある。基本的には、相手が転んで起きあがるときなどに使うといいだろう。ただし相手の足ばらいには注意していないとダメだよ。

ダッシュアッパー

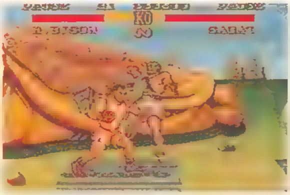
ダッシュストレートと同じ操作で、パンチの替わりにキックボタンで出す。ダッシュストレートと異なり、上方向にパンチがでるので、対空兵器として使える。とくに相手が飛び込んでこようとした瞬間にガツンとぶつけてやると効果的だ。また、タメに要する時間がダッシュストレートよりも短いので、連続技などで多用したりするぞ。

足が早い

バイソンは、意外にも足が早い。そこで、相手の間合いの外からプレッシャーをかけ続け、スキを見て“ドッカン”という攻撃が楽しい。そのかわり、足元は異様にモロいのだ。

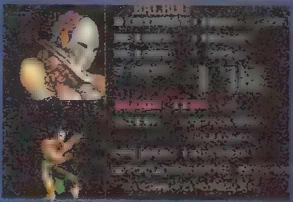
攻撃力

バイソンは、見た目のとおり攻撃力が高い。しかも強力な連続技をもっているので、エキスパートが使うと、本当に怖い存在になるのだ。キミもバイソンマスターになってみないか？



いかにも痛そうなバイソンのパンチ。連続しでブチ当てれば相手はピヨピヨだ。

「ヒョ～」、という叫び声とともに、華麗に飛んできては爪を当てて去って行くバルログ。ストⅡキャラのなかで唯一爪という武器を装備しているのも特徴だ。“ターボ”でも、素早(すばや)い動きで、対戦相手を葬り去るのか。



バルログ

- ●フライングバルセロナアタック
- ●イズナドロップ
- ●ローリングクリスタルフラッシュ

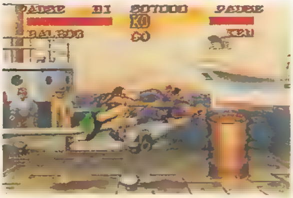
これがバルログの戦い方だ!!

“ストⅡ”に登場するキャラのなかでも、とくに異色(いしょく)の存在といえるバルログ。使ってみた印象としては、とにかく早い、の一言につきる。

歩くスピードにしても、ジャンプのスピードにしても、他のキャラに比べて格段に早い。しかも通常攻撃の間合いも広く、相手の攻撃の及(およ)ばないところから、爪(つめ)でサクサクといやがらせのような攻撃をすることも可能だ。もちろん、前作同様足も長いので、ジャンプキック系の技はかなり強いし、空中投げもある。レバー下＋大キックでスライディングも出る、といいことずくめのようだが、弱くなった部分もある。

まず第一に攻撃力。前作では他の四天王同様高い攻撃力を誇(ほこ)っていたが、“ターボ”になって打撃系(だげきけい)の技はググっと攻撃力が落ちた。しかも、今回は全体に手数が増えているので、どうしても途中(とちゅう)で爪が折られることが多い。つまり投げ技や連続技をうまく攻撃パターンに盛り込みつつ、相手を翻弄(ほんろう)するのがバルログの戦い方なのだ。

長い爪は、何回も攻撃を防御していると折れてしまう。そのあとは、かなりキビシイ。



空中投げのスターダストドロップは、間合いがなかなかむずかしいのだ。一瞬だぞ。

フライングバルセロナアタック

[illegible]

イズナドロップ

[illegible]

ローリングクリスタルフラッシュ

[illegible]

【美しいものが勝つのみ!!…バルログ!!】

フライングバルセロナアタック

レバー下タメ＋↑と同時にキックボタンで出る“金網ジャンプ”のあと、パンチボタンを押すと、両手を広げたこの技が出る。また突然壁にむかってジャンプし、三角跳びの後相手にむかっていく。跳んでいるときにキャラを空中制御できるので、奇襲に使えるぞ。ただし相手に接近しすぎると、強力な対空兵器で撃墜されたりする。また、スペインのステージでは、文字どおり金網によじ登ってしまうので、全然奇襲にならない。

スペイン以外では、画面のはしにつかまってから降下する。左右どちらでもいいんだ。

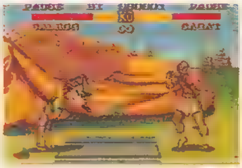
スペインでは、おなじみの情けないポーズが見れる。もちろんこのあいだは無敵だ。

イズナドロップ

前述の“金網ジャンプ”の後、相手の近くでレバーを←→のどちらかに入れてパンチボタンを押すと、この技になる。フライングバルセロナのとき、ガードばかりしている相手に有効だ。

相手がジャンプ中でも地上にいるときでもどちらでも投げられる。威力はいっしょ。

バックスラッシュ



遅い飛び道具といっしょに移動してしまうと…。

パンチボタン３つを同時押しで、このバックスラッシュが出る。いわゆるバク転というやつで、出ている間は無敵。飛び道具などをかわせるのだが、終わった瞬間スキがあるのが難点。

ローリングクリスタルフラッシュ

レバーを←方向にタメ、→と同時にパンチボタンで出る。大中小の違いは、回転数と転がる距離。当たり出すと続けて入るのがいいところで、相手の起き上がりに重ねたり、着地際にたたき込んで連続技にもち込んだりと、非常に有効。バルログ使いは常にタメる習慣をつけよう。

回転中は、無敵ではない。でも、連続なので当たると続けて当たる。

まだまた当たる。大だと、かなりダメージがすごい。すでに3段。

トドメの1発。これでほとんどの相手はピヨピヨになるのだ。やり。

攻撃力

前作のバルログは、かなり攻撃力が高かった。ところが、全体の攻撃力が低く抑えられている“ターボ”では、それを考慮してもバルログの攻撃力は低い。バルログマスターをめざすのなら、投げ技や連続技を覚えよう。

大パンチの攻撃１回で、これだけしかへらない。けっこう少ないでしょ。それだけ爪が折れる可能性が高くなったんだよねー。

タイガーショットやタイガーアッパーカットなど、超強力な必殺技が魅力のサガット。リーチの長さと攻撃力の高さは"ストⅡ"同様健在。しかも新たに投げまで加わり、ますます強力なキャラになったぞ。

サガット

- タイガーショット
- グランドタイガーショット
- タイガーアッパーカット

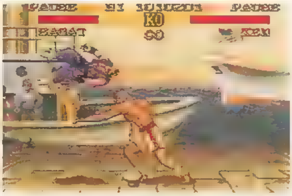
これがサガットの戦い方だ!!

"ストⅡ"のときは、メチャクチャな攻撃力の高さと、フトコロの深さとで、対戦相手をたたきつぶしてきたサガット。"ターボ"で生まれ変わった彼は、はっきりいってストⅡのときとあまり変わっていない。

特徴としては、攻撃力が全体的に高く、しかもリーチが長い。とくに立ち大パンチや大キックは、ただ出しているだけで相手が近寄れなくなってしまうほどだ。そのかわり足が遅く、ジャンプも低いので、こちらからたたみこむような攻撃はしにくい。

必殺技に関しては、タイガーショットなどの飛び道具、対空兵器がタイガーアッパーカット、キック系の技でタイガークラッシュと、ひととおりそろっている。いずれも攻撃力が高いのが魅力だ。タイガーアッパーカットは無敵時間が一瞬しかないので、タイミングが悪かったり、同時に昇龍拳をぶつけられたりすると、一方的に負けることがある。だが、使い方によってはリュウ・ケンやガイルに対して有利と思われるので、ぜひ使ってみよう。

タイカークラ・シュは、突然飛ひ上かるので、相手には怖い技 近いと2発当たるし



ホイと小石でも投けるかのような投け やられるとけっこうアタマきます この投け

タイガーショット
グランドタイガーショット

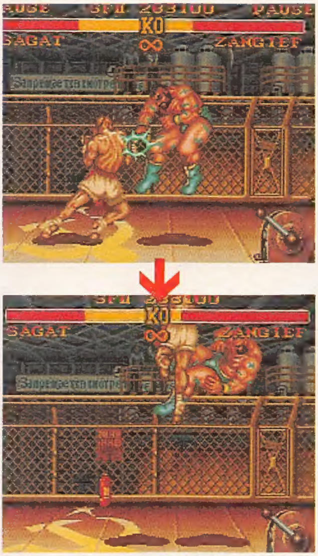
タイガー アッパーカット

最強をめざす孤独の闘士…サガット!!

タイガーアッパーカット

昇龍拳同様、超強力な対空兵器だが、残念ながら無敵時間が一瞬しかないので、相手を引き付けて出さないと、相打ちになったり一方的に負けたりする。ただし、ストⅡのように落ち際のダメージが2倍ということはなくなったぞ。

威力はすごい。しかも大だとすごく高く飛ぶのだ。これで無敵だったらな。



しゃがみパンチの姿勢から、一気にいくのだ。こんな低い位置から出すから、すごく高く飛ぶように思うのかもしれない。

攻撃力

全体的に攻撃力が低く設定されている"ターボ"のなかで、サガットの攻撃力はかなり高い。この点ではリュウ・ケンよりもハッキリ有利といえるほどだ。

大パンチ1発でこれだけダメージをあたえる。小の攻撃でも強いのだ。さすがだよね。

連続技から連続技というのもできる。相手はただピヨるだけなのだ。

タイガーショット

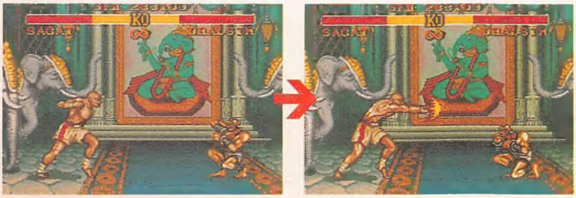
↓↘→と同時にパンチボタンでタイガーショット。大はスピードが早く、小は遅い。ただし、上背の高いサガットが力一杯腕を前に突き出して硬直するので、飛び込まれたり昇龍拳を近くで撃たれたりすると非常にヤバイ。

スピードをわけて使うのが上手な使い方だ。

グランドタイガーショット

レバーはタイガーショットと同じで、キックボタンを押す。上タイガーとちがって、出した後の姿勢が低いため、本当に先読みで飛び込まれない限り、アッパーカットがバッチリ間に合うのが最大のメリット。

こっちなら、ジャンプしないかぎり必ず当たる。出しまくり。



強いかわりにモーションが遅い。撃ったあとは要注意だ。

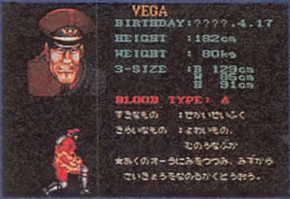
キック

サガットのキックは、近くで当たるとすべて2段攻撃になる。しかも間合いが広い上に、大中小で足のでる高さが違うので、使い方によってはかなり強力だ。

このキックは、ヒザとスネで2発当たる。相手はきつい。

しゃがみキックは、ジャンプしてきた相手に有効なのだ。

ご存知(そんじ)悪の帝王、ベガ。ストⅡでは、人間の反応速度を遥かに越えるスピードのダブルニープレスと、強力な技で数々の挑戦者を葬り去ってきた。そのベガが、ついにプレイヤーの手で操作できるようになったのだ。



ベガ

●サイコクラッシャーアタック
●ダブルニープレス
●ヘッドプレス

これがベガの戦い方だ!!

ターボから新しくプレイヤーキャラに加えられたベガ。その強力な必殺技で、悪の帝王として君臨(くんりん)してきたわけだが、実際に自分が操作(そうさ)してみると、かなりクセが強い。では、その操作してみた印象(いんしょう)を報告しよう。

まずベガの特徴は、ジャンプが非常に高く、しかもゆっくりとしていること。攻撃力が比較的高めで、意外と足が早いこと。技のモーションが比較的早く、スキが少ないこと、などだろう。

このうち、ジャンプが高くてゆっくりというのは、リュウ・ケンやサガットなどと対戦するときは不利だ。とにかく飛び道具が撃たれてから飛び込んだのでは、まず間違いなく対空兵器（昇龍拳など）に撃墜されてしまうのだ。しかも、「これだ！」というような対空技をもっていないので、攻め込まれるとけっこうツラかったりする。

だが、サイコクラッシャーアタックなどの必殺技はかなり強力で、しかも立ちキックの間合いが広く、戦い方さえわかっていれば、どのキャラとも互角(ごかく)以上の戦いができるぞ。

いままで強かったベガが、自分で操作すると弱くなってしまう。なんてこともある？

技のひとつひとつが、常識を変えるものなのも特徴。ウルトラマンみたいで笑える。

サイコクラッシャーアタック

無敵じゃないが、それ以上に驚異的強さの技だ。

ダブルニープレス

近いと、2発当たる。突然なので、びっくりだ。

ヘッドプレス

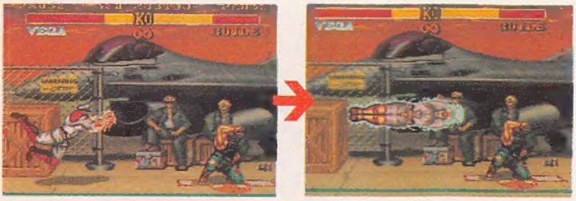
性格が技に出た典型。世界は俺のもとにひざまづくのだって感じの威圧的な技。

【卑怯なまでの強さ……ベガ!!】

サイコクラッシャーアタック

レバーを←にタメ、→方向に入れてパンチボタン。大中小の違いは飛距離とスピード。ガードされても、通り抜けていく間に相手の体力を削っていくので、返し技を知らない相手には、大のサイコで画面上を往復しているだけで戦えてしまったりする。また、相手が飛び込んできたときに、小のサイコを落ち際に当てるという対空攻撃もできる。

相手に当てると、オーラの炎で焼く。強いぞー。



相手が防御すると、最高3回当たって体力をけずるのだ。

ヘッドプレス

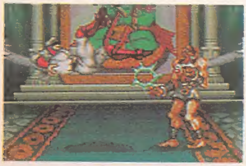
レバーを↓にタメ、↑と同時にキックボタン。いきなりフワっと飛び上がって相手の頭を踏んづけるという失礼な技。リュウ・ケンやサガットに追い詰められたときなどは、これで脱出できる。また、踏んだ後レバーで空中制御できるのも魅力だ。

ふわりと飛び上がり、イキナリ相手の頭上へ攻撃。

そのあと、着地する前にパンチで攻撃できる。でも、1発目から間隔があるので注意。

ダブルニープレス

←にタメ、→と同時にキックボタンで出る。大中小の違いは飛距離で、スピードがかなり早いため、近くから出すと、相手はなかなか反応できない。しかも2発入るため、使いこなすとかなり強力だ。



技自体が早いので、使えるのだ。つねにタメよう。

スライディング

レバーを下に入れて大キックボタン。いきなりズズーっと前進して、相手の足元をすくうというビックリ技。ただし、ダルシムのスライディング同様、出した後に硬直時間があるので、ガードされるとイタイ目にあう。

かなりの距離を進むので、どこからでもいけるぞ。

投げ

コンピュータが、よく使ってくる技で、いきなり歩み寄ってポイっと投げられると非常に腹がたつ。ただ、攻撃力がかなり高く、間合いも広めなので、ベガ使いは絶対に使いこなせ！

1回だきかかえてから、ほうり投げる。やはりこれも強いのだ。どうだまいったか！

ストリートファイターIIターボ

●カプコン●7月10日発売予定●9,980円●20M

パーフェクトガイド

Theスーパーファミコン 7月9日号特別付録

1993年7月9日発売（隔週金曜日発行）第4巻12号通巻61号特別付録
スーパーファミコンは任天堂の登録商標です。
©CAPCOM ※画面は開発中のものです。